

Contents

1 数字で見るセガサミーグループ  
SEGA SAMMY in 2014 Interim

3 マネジメント  
メッセージ



5 セグメント情報

7 「キーパーソン」とふりかえる  
第2四半期までの  
活動レビュー

- ▶ カジノとセガサミー
- ▶ コンシューマ事業の  
デジタルゲーム分野が堅調

11 最新情報

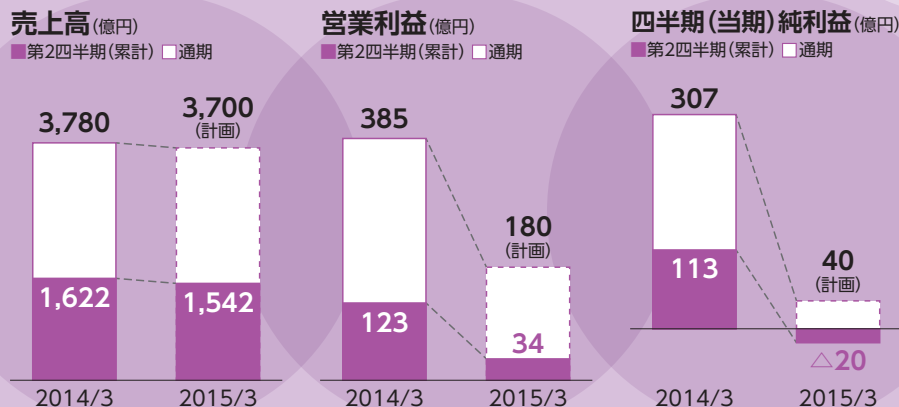
13 企業情報

2014 winter  
SEGA SAMMY  
REPORT

# SEGA SAMMY

## in 2014

Interim



### 売上高

第2四半期(累計)

**1,542** 億円

通期計画(2014年10月31日公表内容)

**3,700** 億円

### 営業利益

第2四半期(累計)

**34** 億円

通期計画(2014年10月31日公表内容)

**180** 億円

### パチスロ遊技機 通期販売台数

2015年3月期  
期初計画 **374,800**台  
↓  
修正計画 **222,998**台

パチスロ遊技機において、許認可プロセスの一部である型式試験の運用方法が変更となり、これに適應する必要があるので通期の販売台数を37.4万台から22.2万台へと修正しています。一方で、パチンコ遊技機においては、北斗の拳新シリーズ『ぱちんこCR北斗の拳6拳王』の受注が好調に推移していることなどから、通期の販売台数を25.0万台から26.7万台に修正いたしました。

### デジタルゲーム分野の売上高

前年同期比 **+24%**

コンシューマ事業におけるデジタルゲーム分野の売上が順調に伸びています。2015年3月期第2四半期連結累計期間における売上高は219億円となり、前年同期の176億円から24%増収となりました。引き続き国内での展開を中心に堅調に推移していることから、通期でも前年実績を上回る見通しです。

2015年3月期第2四半期連結累計期間におきましては、遊技機事業においてパチンコ遊技機の販売が好調に推移したことから、期初計画を上回った一方で、パチスロ遊技機事業における一部製品の販売スケジュールを見直したことから前年同期比で減収・減益となりました。また、遊技機事業においてパチスロ遊技機の型式試験運用方法が変更されたことに伴い、一部パチスロタイトルの販売スケジュールを見直した結果、2014年10月31日付で、2015年3月期通期連結業績予想を下方修正いたしました。

詳細な財務情報はP13をご参照ください。▶▶▶

セガサミーの事業と  
事業別売上高構成比

その他事業 **4.2%**

売上高 **64億円**  
(前年同期比 **10%減**)

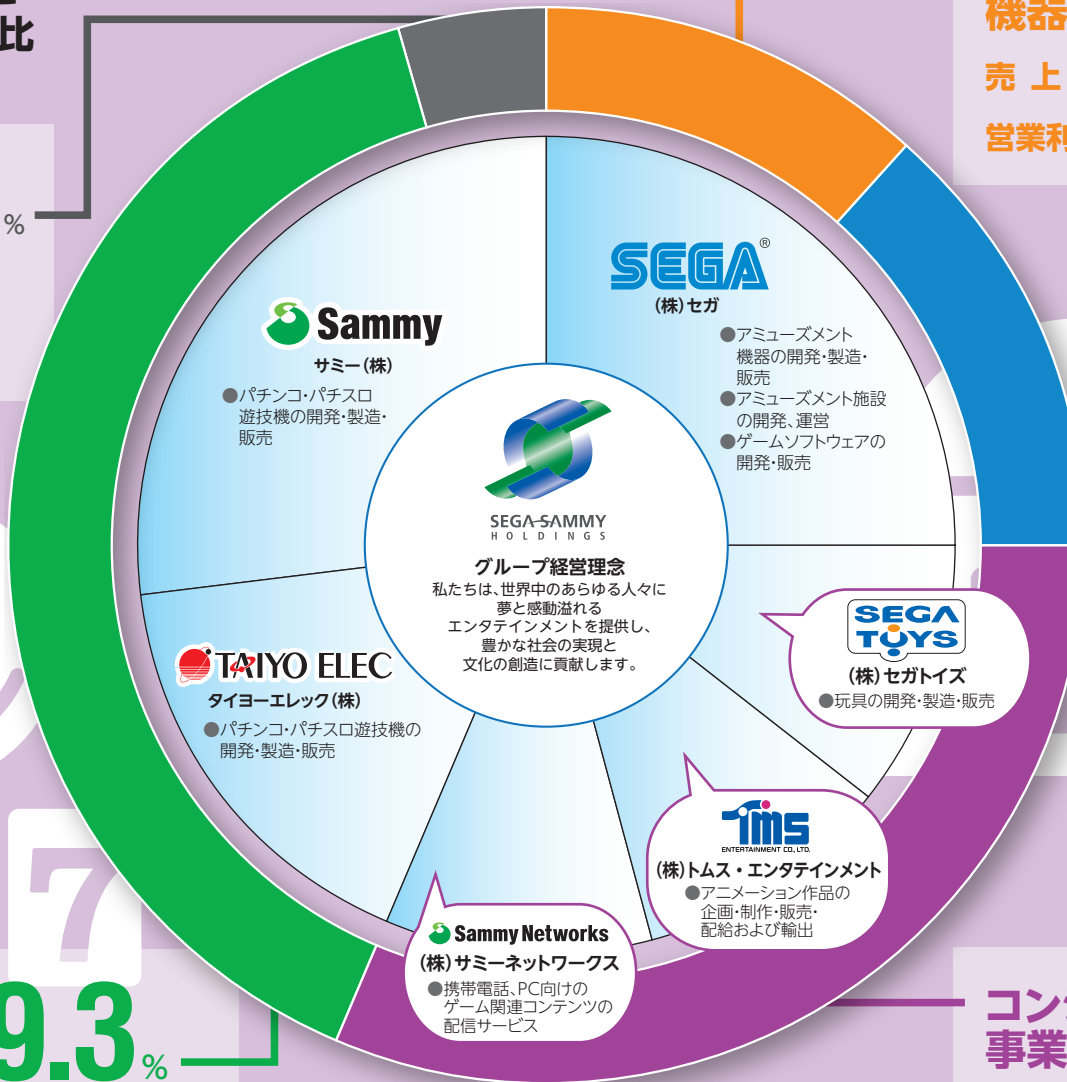
営業損失 **10億円** (—)

**777**

遊技機事業 **39.3%**

売上高 **606億円** (前年同期比 **15%減**)

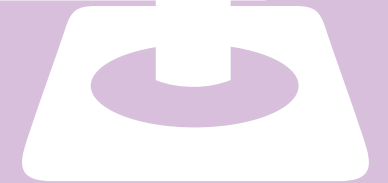
営業利益 **73億円** (前年同期比 **52%減**)



アミューズメント  
機器事業

売上高 **180億円**  
営業利益 **1億円**

**11.7%**  
(—)  
(—)



アミューズメント  
施設事業

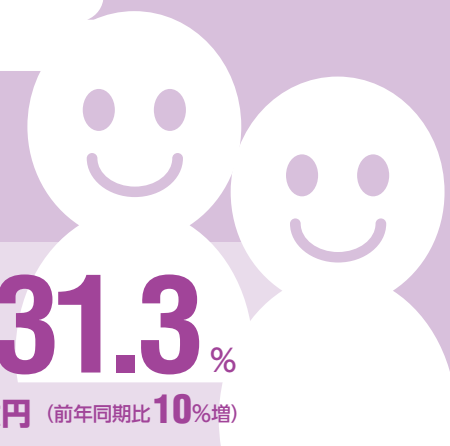
売上高 **208億円**  
営業損失 **2億円**

**13.5%**  
(前年同期比 **5%減**)  
(—)

コンシューマ  
事業

売上高 **482億円** (前年同期比 **10%増**)  
営業利益 **9億円** (前年同期比 **18%減**)

**31.3%**



セグメントごとの業績はP5からご覧ください。...





セガサミーホールディングス(株)  
代表取締役会長兼社長  
サミー(株) 代表取締役会長 CEO  
(株)セガ 代表取締役会長 CEO

里見 治

## 株主の皆さまへ

平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、金融・財政政策の効果を受け、企業業績の向上や雇用情勢の改善が見られ、景気は緩やかな回復傾向が続いているものの、消費税率引き上げの影響による個人消費の低迷が懸念されることから、先行きはなお不透明な状況が続いております。このような状況の中、当社グループでは、さまざまな経営施策により事業環境の変化に迅速かつ柔軟に対応する体制整備に努め、また、将来の成長を加速できる強固な経営基盤の構築に尽力してまいりました。成長への投資を行う一方で、株主様に対しては利益に応じた適正な配当の継続を目指していく所存でございます。

今後も全世界をターゲットとして、あらゆる世代に良質なエンタテインメントを提供していきます。そして「すべての事業分野でプレゼンスを確立し、世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」ことを目指します。株主・投資家の皆さまにおかれましては、より一層のご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2014年12月

## Q. 2015年3月期第2四半期累計期間を振り返ってください。

**第**2四半期累計期間において、**連結売上高は1,542億円(前年同期比5%減)、営業利益は34億円(前年同期比72%減)、経常利益は33億円(前年同期比77%減)**となり、**前年同期比で減収・減益**となりました。

遊技機事業においてパチスロの販売台数が前年同期比で減少した一方で、パチンコの販売台数は増加し

たことで、相対的に利益率の高いパチスロの売上比率が低下したことが減益の要因となっております。

また、当社子会社のフェニックスリゾート株式会社が運営するフェニックス・シーガイア・リゾートの一部の施設について、解体費用引当金繰入額27億円を特別損失に計上するなどした結果、四半期純損失20億円(前年同期は四半期純利益113億円)となりました。

## Q. セガサミーグループにおける今期の見通しについてお聞かせください。

**第**2四半期連結累計期間における業績動向を踏まえ、2014年10月31日付で、期初公表の通期連結業績予想を下方修正しました。新たな業績予想として、売上高3,700億円(前回発表値と比較して800億円減少)、営業利益180億円(前回発表値と比較して170億円減少)、経常利益170億円(前回発表値と比較して180億円減少)、当期純利益40億円(前回発表値と比較して170億円減少)を見込みます。

当社グループの収益の柱である**遊技機事業**においては、製品を販売する際に、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」及び関連法令、諸規則に基づき、複数の許認可プロセスを経ることが義務付けられております。

この度、当社子会社であるサミー株式会社及びサミー株式会社の子会社等が加盟しております日本電動式遊技機工業協同組合(略称:日電協)並びに日本遊技機工業組合(略称:日工組)より、許認可プロセスの一部である遊技機の型式試験を執り行う一般財団

法人保安通信協会(略称:保通協)における**パチスロ遊技機の型式試験方法の運用が変更**となる旨の連絡がありました。

試験方法の運用変更は2014年9月16日より適用されており、その影響として、第3四半期以降において販売を予定していた一部パチスロタイトルの仕様及び販売スケジュール等を再検証いたしました。

その結果、**パチスロ遊技機**の当期における年間販売台数を37.4万台から22.2万台に修正いたしました。一方で、**パチンコ遊技機**においては、当第3四半期に販売を開始した『ぱちんこCR北斗の拳6拳王』が好調に推移していることなどから、年間販売台数を25.0万台から26.7万台へと修正いたしました。

加えて、アミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業、コンシューマ事業のうちパッケージ分野及び玩具分野においても厳しい事業環境の影響を受け、業績は期初計画を下回る見通しとなりました。

## Q. グループ構造改革に向けた取り組み状況についてお聞かせください。

2014年5月9日に公表いたしました、『**グループ構造改革本部**』の設置以降、様々な検討を行った結果、**3つの方針を決定**いたしました。

1点目は、現状、多岐にわたっている当社グループの事業を、サミー(株)を中心とした遊技機事業、(株)セガを中心としたエンタテインメント・コンテンツ事業、そして国内IRへの参入を目指すうえで欠かせない、リゾート事業の**3事業グループへの再編**を進めてまいります。

これまで当社では遊技機事業の収益力や、(株)セガの持つ開発力を原資に、様々な成長分野への投資を行ってきたことで、(株)セガネットワークスのような成功事例を作ってきました。一方で、当社を取り巻く事業環境の変化は加速しており、従来収益の柱であった事業や、成長を見越していた事業が思うような成果を挙げられず、不採算事業として存在していることも事実です。これは、成長分野へのリソース配分が思うように進まず、事業環境の変化に適応できていない事が理由の一つであると考えています。

今後は、3事業グループに再編・集約する事により、意思決定の迅速化や、重複する機能の効率化を図り、資本・人財等をダイナミックに投入できる体制にいたします。

このような取り組みを通じて、急速に変化する事業環境に適応し、経営効率を高める事により更なる成長を目指してまいります。

2点目は、**収益性の改善**に取り組んでまいります。

事業グループの再編により、成長分野へと集中し、更なる成長を目指す一方で、持続的に利益を創出し、最大の成長機会である国内IRへの投資に備えるためには、抜本的な施策が不可欠であると判断いたしました。

具体的な施策につきましては、今後検討を重ねてまいります。削減目標として、2016年3月期より、グループの固定費用を60億円削減する事を目指してまいります。なお、固定費削減においては、聖域を設けず、全ての事業領域が対象となります。また、削減項

目としても、人件費を含めたあらゆるコストを対象に検討を進め、必ず効率化を実現いたします。

3点目は、**構造改革担当役員**の選任です。現在、当社においては、私及び取締役の菅野が構造改革担当役員となっております。今回、当社の取締役でもある里見治紀が、11月1日付で(株)セガの代表取締役副社長に就任しました。今後、社長の岡村及び里見治紀を中心に、(株)セガにおける構造改革を抜本的かつ迅速に進めてまいります。

グループ構造改革については、引き続き様々な施策の検討を続けており、今期末を目途に進める事に変わりありません。公表できる内容がありましたら、随時公表してまいります。

## Q. 最後に株主の皆さまにメッセージをお願いいたします。

**成** 長への投資を行う一方で、株主様に対しては利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としております。内部留保金については財務体質と経営基盤の強化及び事業拡大に伴う投資等に有効活用していく方針です。なお、**今期における配当は、**

**中間20円、期末配当20円、年間40円を予定**しております。

株主の皆さまにおかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後とも一層のご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

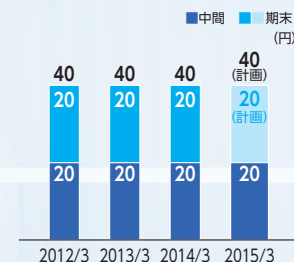
### 業績予想

(単位：億円)	2014年3月期 実績	2015年3月期 計画 (2014年10月31日発表)	増減率(%)
売上高	3,780	3,700	-2
営業利益	385	180	-53
経常利益	405	170	-58
当期純利益	307	40	-87

### 配当金のご案内

第11期中間期の配当金は、2014年10月31日開催の取締役会において、下記のとおり決議いたしました。

- **中間配当金 1株につき20円**  
期末配当として20円(予定)、年間配当額40円予定。
- **効力発生日(支払開始日)**  
2014年12月1日



## 遊技機事業

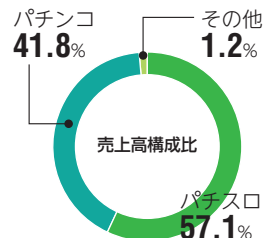
777

売上高  
構成比 **39.3%**売上高  
**606億円**  
(前年同期比**15%**減)営業利益  
**73億円**  
(前年同期比**52%**減)

## 当第2四半期までの取り組みと業績

## 市場環境

▶ パチンコホール運営者の機械選別が進み、一部の主力製品に受注が集中する傾向。パチスロ遊技機の新台入替は概ね安定的に推移している一方、パチンコ遊技機の新台入替は引き続き低調に推移。エンドユーザーに支持される機械の開発、供給などが求められる。



## 業績について

- **パチスロ遊技機の一部製品の販売スケジュールを下期に見直した結果、前年同期比で販売台数が減少し、減収減益。**

## 主なトピックス

- ▶ パチスロ遊技機は、『パチスロ蒼天の拳2』、『パチスロバーチャファイター』などを販売したものの、一部製品の販売スケジュールを下期に見直した結果、販売台数は前年同期を下回る。
- ▶ パチンコ遊技機は、『パチンコCR化物語』、『デジハネCR北斗の拳5慈母』をはじめ、複数タイトルの販売が好調に推移し、販売台数は前年同期を上回る86千台へ。(前年同期比31千台増)

## 通期のポイント

【計画】 売上高 **1,585億円** 営業利益 **250億円**

- **パチスロ遊技機の販売スケジュール、販売ラインナップの大幅見直しを実施し、通期見通しを下方修正。前期比減収減益へ。**
- ▶ パチスロ遊技機は、下期販売予定のラインナップを見直し、通期販売台数を期初計画の37.4万台から22.2万台へ変更。
- ▶ パチンコ遊技機は、大型タイトルの投入を予定しており、前期比で6.7万台増を見込む。

アミューズメント  
機器事業売上高  
構成比 **11.7%**売上高  
**180億円**  
(-)営業利益  
**1億円**  
(-)

## 当第2四半期までの取り組みと業績

## 市場環境

▶ スマートフォンをはじめとした遊びの多様化に加え、市場を牽引するタイトルの不在により、市場は低調に推移。低迷する市場の活性化に向け、引き続き、多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発、供給が必要。

## 業績について

- **主力タイトルの販売はなかったものの、研究開発費の期ずれが発生したことなどにより、前年同期比で黒字転換。**

## 主なトピックス

- ▶ 『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』、『頭文字D ARCADE STAGE 8 インフィニティ』、『戦国大戦』など、複数人気タイトルのCVTキットを販売。
- ▶ レベニューシェアタイトル『ボーダーブレイク』シリーズ、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 EVOLUTION』などによる配分収益を計上。

## 通期のポイント

【計画】 売上高 **400億円** 営業損失 **23億円**

- **引き続き、施設運営者の投資抑制が進む、厳しい市場環境になると予想し、通期見通しを下方修正。前期比増収損失拡大の見込み。**
- ▶ レベニューシェア新タイトル『Wonderland Wars』販売による配分収益を見込む。
- ▶ 『WORLD CLUB Champion Football』など、主力タイトルのCVTキットの販売を促進。
- ▶ 『え~でる すなば』、『古いコレクション トロツテ』など、幅広いユーザーの獲得を目指し、高付加価値製品からファミリー向けの製品まで多様なユーザーニーズに応えるラインナップを準備。

## アミューズメント 施設事業

売上高  
構成比 **13.5%**

売上高  
**208**億円  
(前年同期比**5%**減)

営業損失  
**2**億円  
(-)



### 当第2四半期までの取り組みと業績

#### 市場環境

- ▶ スマートフォンをはじめとした遊びの多様化に加え、市場を牽引するタイトルの不在により、市場は低調に推移。市場活性化に向け、多様化する顧客ニーズに応じた斬新なゲーム機の開発、供給が期待される。

#### 業績について

- 既存店の売上は堅調に推移したものの、消費税増税の影響により、前年同期比で減収、損失計上。

#### 主なトピックス

- ▶ 前年に引き続き既存店舗の運営力を強化。国内既存店舗の売上高は前年同期比98.7%と計画比では堅調に推移したものの、消費税率引き上げによる売上高減少の影響が響く。
- ▶ 国内アミューズメント施設数\*は、第2四半期末時点で198店舗(出店: 3、閉店: 3)。
- ▶ 2014年7月19日より『オービィ横浜』に新コンテンツを導入し、パワーアップ。

\*店舗数は、国内アミューズメント施設(ゲームセンター)の直営店舗のみを対象

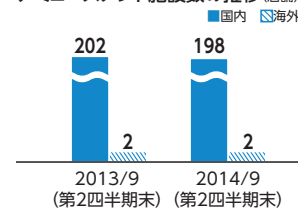
### 通期のポイント

〔計画〕 売上高 **410**億円 営業損失 **8**億円

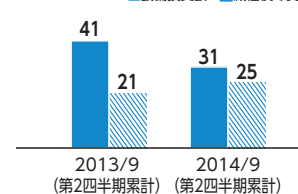
- 通期見通しを下方修正し、前期比で減収・損失計上の見直し。

- ▶ 国内アミューズメント施設のスクラップ&ビルドを継続実施。通期末店舗数は198店舗(出店4、閉店4)へ。
- ▶ 店舗ポートフォリオの見直しとファミリー向け店舗や飲食併設型店舗の開発、出店を進めるほか、投資の絞り込み、店舗運営の効率化などにより収益性の改善に努める。

国内・海外の  
アミューズメント施設数の推移(店舗)



設備投資額・減価償却費の推移(億円)



## コンシューマ 事業

売上高  
構成比 **31.3%**

売上高  
**482**億円  
(前年同期比**10%**増)

営業利益  
**9**億円  
(前年同期比**18%**減)



### 当第2四半期までの取り組みと業績

#### 市場環境

- ▶ SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)やスマートフォン向けなどのデジタルゲーム市場における需要が拡大する一方、パッケージゲーム市場は低調に推移。

#### 業績について

- デジタル分野は堅調に推移する一方で、パッケージ分野、玩具販売事業の低調により、前年同期比で増収減益。

#### 主な要因

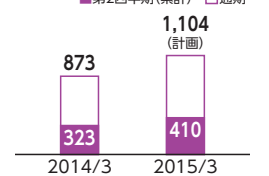
- ▶ パッケージ分野では、『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』などの新作タイトルを発売。
- ▶ デジタル分野では、オンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』ほか、スマートフォン向けアプリ『ぷよぷよ!!クエスト』、『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』が堅調に推移。
- ▶ 玩具販売事業では、『アンパンマンシリーズ』、『ジュエルパッド』を中心に販売を実施。
- ▶ アニメーション映像事業では、劇場版『名探偵コナン 異次元の狙撃手』の配給収入やTVシリーズ『弱虫ペダル』のライセンス収入、物販収入などが好調に推移。

通期のポイント 〔計画〕 売上高 **1,165**億円 営業利益 **50**億円

- デジタル分野の国内展開が堅調である一方、パッケージ分野、玩具販売事業の低調を鑑み、通期見通しを下方修正。前期比では増収増益の見込み。

- ▶ パッケージ分野では、通期の販売本数を期初計画の1,278万本から1,104万本に見直し。
- ▶ デジタルゲーム分野では、国内スマートフォン向けの新作タイトルを複数投入するほか、資本業務提携を締結した(株)gumiとの連携による『チェインクロニクル』の欧米、東南アジア等英語圏への展開を見込む。一方で、欧米地域でのサービス遅延や携帯電話・PC向けパチンコ・パチスロゲームサイトのサービス全般が低調に推移する見込み。
- ▶ 玩具販売事業は、定番商品の販売を実施するものの、低調に推移する見込み。
- ▶ アニメーション映像事業は、TVシリーズ『弱虫ペダル』の制作収入、ライセンス収入、物販収入が好調に推移する見直し。

家庭用ゲームソフト販売本数  
(万本)



「キーパーソン」とふりかえる第2四半期までの活動レビュー

# カジノとセガサミー

セガサミーグループは、カジノを含む複合型リゾート施設の運営事業を将来の新たな収益機会と捉えています。将来の国内における「カジノビジネス」獲得に向けた布石として、現在、韓国の空の玄関口である仁川国際空港に隣接する国際業務区域において、Paradise Groupとの合併プロジェクトを推進しています。

## カジノ事業の可能性とノウハウの取得

日本では、成長戦略の柱として注目されるIRの実現に向けて、IR推進法案（通称：カジノ法案）の議論が進められています。IRが生み出す大きな経済効果を、シンガポールを例にご紹介します。2010年に開業した2つのIRによって、シンガポールへの外国人観光客数は2009年から2013年で6割増加し1,550万人となり、観光収入は8割を超える成長を記録しています。また、建設投資等を含む施設開業までの経済効果に加え、開業後は間接雇用を含めて約6万人の新規雇用の創出や、税収効果など、同国経済に様々な影響を与えています。一方日本では、IRの法制化に向けた議論が行われておりますが、民間事業者としての認可を取得するためには、先行的に準備が必要となります。当グループは、その準備を進めている1社です。

IR施設の開発がスタートした後は、カジノ機器の販売やカジノオペレーションに加え、ホテル・商業施設の運営などの幅広い商機が期待されています。カジノ機器事業に関しては、2013年6月にセガサミークリエイション株式会社を設立し、セガサミーグループが保有する最先端技術に、感性と豊富な経験を活用し、カジノ機器の開発に取り組んでいます。一方、カジノオペレーションに関しては、専門度の高いノウハウを有する企業が国内では皆無です。そのため、セガサミーでは韓国Paradise Groupとの合併会社PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.（当社出資比率45%）が手掛けている仁川地域のカジノ施設に、2014年5月よりキーパーソンの人材を派遣し、ノウハウ蓄積に向けて特に力を注いでいます。

### シンガポールのIRがもたらした経済効果

- 外国人観光客数 …………… 6割増
- 観光収入 …………… 8割増
- 直接雇用 …………… 20,000人

## KEY PERSON



PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.  
営業チーム 次長  
**青山 茂樹**（左から3人目）

私は、2014年5月より韓国のPARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.に駐在しています。赴任して最初に行ったのは、カジノのゲームルールやディーラー業務の習得研修です。私自身がディーラーとなり、ゲーム進行やカード・チップの取扱い訓練のほか、様々な業務を徹底的に訓練しました。

カジノ事業は日本にはないビジネスであるため、日々驚きの連続です。また現地の従業員とは韓国語でコミュニケーションを行う一方で、中国だけでなく英語圏のお客様も訪問されるため、言葉の面では日々苦闘しています。まだ“カジノ運営のいろは”を学んでいる段階ではありますが、日本でIRが実現するまでに知見を蓄え、日本ならではの施設を創り上げることにぜひ貢献したいと考えています。

## NEWS

PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd. はさらに、国際業務区域（IBC-1）において大型複合リゾート施設の開発を進めており、11月には仁川にて着工式が執り行われました。中国・日本を中心とした東アジアの観光客を主要顧客として想定し、33万㎡超の敷地に韓国最大級のカジノフロア、711室規模のホテルのほか、コンベンション施設、飲食・商業施設などを備える予定です。2017年の開業時までには、ノウハウ蓄積の面でのリードを一層上げていくための施策を展開していきます。



仁川における施設の完成予想図



# コンシューマ事業のデジタルゲーム分野が堅調

コンシューマ事業のデジタルゲーム分野が堅調です。パソコン向けオンラインゲームやスマートフォン向けゲームを中心に堅調に推移しており、今後の成長が期待されております。

## 冒険以上の楽しさを「EPISODE3」で。 『ファンタシースターオンライン2』のアップデートを実施



©SEGA

Windows®PC向け、PlayStation®Vita向けに展開しているオンラインRPG『ファンタシースターオンライン2』は、サービス開始より2周年を迎えた今なおユーザー数が伸び続け、2014年7月には350万IDを突破しました。2014年8月からは大型アップデート「EPISODE3」の配信がスタートしており、新クラス、新惑星、新ロビー「カジノエリア」の登場など多数の新規要素により、最大同時接続者数が10万人を超えるなど、さらなる盛り上がりを見せています。

また、2014年春よりサービスを開始したスマートフォン版『ファンタシースターオンライン2 es』も75万DLを突破し「境界を超えるRPG」の名のとおりに、プラットフォームの垣根を超えた広がりを見せております。

## 『ファンタシースター ノヴァ』が新発売!

PlayStation®Vita向けに2014年11月27日に発売した『ファンタシースター ノヴァ』は、既存のオンラインゲームではない新しいファンタシースターシリーズを創り出すために始動したプロジェクトです。シリーズの世界観を踏襲しながらも、今回新たに開発を手がけるのは、数々の人気RPGを手がけ、ゲーム作りへのこだわりと高い完成度でユーザーから支持を集める「(株)トライエース」です。2010年1月に発売したRPG「End of Eternity (エンド オブ エタニティ)」以来となる(株)セガと(株)トライエースによるシナジー効果で、新たな「ファンタシースター」作品を創造します。



©SEGA

## 全国5都市で開催。 『ファンタシースター感謝祭 2014』が大盛況!

昨年に続き2014年も東京、大阪、福岡、札幌、名古屋の5都市で、「ファンタシースター感謝祭2014」を開催しました。2014年8月16日には有明コロシアム(東京)で感謝祭のラストを飾る、タイムアタックで『ファンタシースターオンライン2』のアークス最速No.1を決定する公式全国大会「アークスグランプリ」の決勝大会も実施。全国で累計約4万7千人の来場者を集め、イベントは大盛況のうちに終わりました。2015年には15周年を迎える「ファンタシースターオンライン」シリーズの、より一層の盛り上がりを演出しました。



## スマートフォン向けゲームにも期待!

### 人気タイトル 『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』 『ぷよぷよ!!クエスト』に注目。



©SEGA / ©SEGA Networks



©SEGA ©SEGA Networks

出会った仲間たちとのキズナの物語が繋がっていく、スマートフォン向けチェインシナリオRPG「チェインクロニクル」は、2014年7月に『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』へアップデートを実施しました。2013年7月のサービス開始から1年経過していますが、順調にダウンロード数を伸ばし、2014年9月末日には400万ダウンロードを突破しています。

また、大好評配信中のぷよっと楽しいパズルRPG、『ぷよぷよ!!クエスト』は2014年9月にiOS版およびAndroid版合計で1,100万ダウンロードを達成しています。デジタルゲーム分野のスマートフォン向けゲームに引き続きご注目下さい。



## 進化する『オービィ横浜』。 新しいコンテンツの導入でパワーアップ。

遊ぶ、見つける、超地球体感『オービィ横浜』は、2014年7月19日より日本最大級のスクリーンを備える「シアター 23.4」にて、第3弾プログラム「ザ・ミーアキャット」の上映を開始しました。アフリカ南部のカラハリ砂漠で暮らすミーアキャットの家族に焦点をあて、生まれたばかりの幼いミーアキャットが一人前になるまで、家族全員で子供を守り戦う姿を人気声優・梶裕貴氏によるナレーションで紹介しています。コンテンツ体験により、知らなかった地球を発見できる「エキシビジョンゾーン」にも新体感ゾーンが続々登場。『オービィ横浜』は今後も進化を続けます。



エキシビジョンゾーン



ザ・ミーアキャット



### KEY PERSON

(株)セガ 取締役 **Joseph Peter Schmelzeis, Jr.** の声

この夏『オービィ横浜』は、日本最大級のスクリーンを備える「シアター23.4」にて、本作では初めてとなるオービィオリジナルカメラによって5:1サイズでの撮影が実現した「THE MEERKATS (ザ・ミーアキャット)」の上映をはじめ、新体感ゾーンを続々登場させるなど、大幅パワーアップに成功しました。映像のクオリティは勿論のこと、音声やギミックなどの演出も強化され、幅広い層のお客様に『オービィ横浜』ならではの体験価値を提供でき、顧客満足度も飛躍的に伸びております。国内外からのライセンス商談も急増している今後の「Orbi (オービィ)」にご期待ください。

## 『日経IRフェア2014 STOCKWORLD』出展



2014年8月29(金)～30日(土)にかけて東京ビッグサイトにて開催された、個人投資家向けIRイベント『日経IRフェア2014 STOCK WORLD』へ出展いたしました。

期間中は多くの個人投資家の方々のご来場になり、当社ブースにて行ったミニプレゼンテーションも、立ち見の方が出るほど盛況で、グループ概要から事業説明、中長期の成長戦略などを説明いたしました。

日経IRフェアの全体来場者数は2日間合わせて16,280名の来場があり、たくさんの方々との貴重な意見交換の場となりました。今後も個人投資家の方々との直接対話を行う機会を設けていきたいと考えております。

●開催情報	日	時	2014年8月29日(金)～30日(土)
	場	所	東京ビッグサイト 東4ホール
	来場者数		29日 9,015名 30日 7,265名 合計 16,280名
	参加企業数		企業・団体数 100社



## 第40回社会人野球日本選手権大会 準優勝!

セガサミー野球部は、スポーツを通じて、皆さまに夢と感動を提供し、スポーツを通じた明るく健全な社会の形成に寄与していくことを目指しています。

2014年11月に開催された「第40回社会人野球日本選手権大会」において、2005年の創部以来初の決勝戦に進出し、準優勝を勝ち取ることができました。

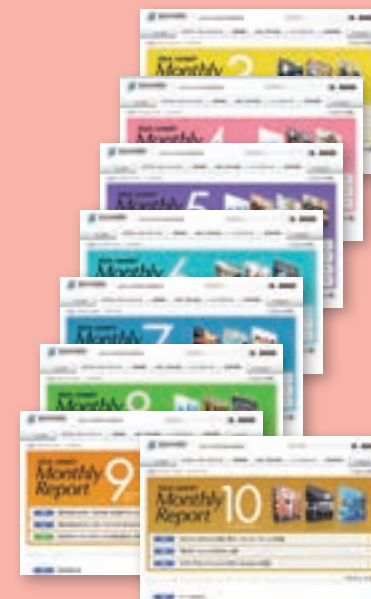
これからも野球部全員が一丸となって、日本一を目指して頑張ってまいりますので、暖かいご声援よろしくお願いいたします!



当第2四半期までのその他のニュースは、当社ホームページの「セガサミー マンスリーレポート」のバックナンバーよりご覧いただけます。

セガサミー

<http://www.segasammy.co.jp/japanese/>



「セガサミー マンスリーレポート」では、毎月の最新トピックスをタイムリーに発信しています。

## CSRコラム vol.7 エンタテインメントが作り出す笑顔、そして元気を!

### 東日本大震災 震災復興支援活動の継続的な取り組み

#### 復興応援イベント

グループ企業の製品(UFOキャッチャー、ヒーローバンク、キッズメダルゲーム機等)を活用し、東北の被災地にて、応援イベント第17回を2014年7月に南三陸町(さんさん商店街)で、第18回を8月に東松島市(夏まつり2014)で開催しました。開演から多くの方にご来場いただき、大きな歓声や悔しそうな顔、親子で競い合う様子等・・・子どもたちはもちろん、お父さんやお母さん、家族みんなをエンタテインメントで笑顔にする活動を、これからも展開してまいります。



#### 絵本を届ける運動

国際貢献活動として、公益社団法人シャンティ国際ボランティア会の「絵本を届ける運動」に賛同し、グループ社員からご提供いただいた本やCD等を換金して、絵本を購入し、現地語のシールを貼って、現地へ届ける活動を行っています。2014年度(7年目)はグループ企業19社が参加し、150冊の絵本を贈らせていただきました(累計総数988冊)。



#### 第9・10弾 社員ボランティア(第33回~第38回)

2014年6月~11月、南三陸町ならびに東松島市での活動に有志55名が参加。仮設住宅の自治会長やボランティアセンター長のお話を伺うとともに、花壇造作、漁業や農業支援活動を行いました。

#### 「参加した社員の声」

セガサミーホールディングス株式会社  
管理本部 法務部 花田 勸

テレビや新聞ではなく、現地を自分の目で見て、耳で聞いたことは、はるかに衝撃的でした。いざという時に何をすべきか、そのために日頃から何をすべきか、しっかりと考えて行動できるようにしたいと思います。



マーザ・アニメーションプラネット株式会社  
コーポレート 奥村 友郁

支援がまだまだ必要なこと、被災地の状況、被災地の方々から何を望まれているのか等、実際に聞いたこと・見たことを家族や友人に伝えていきたいです。そして、今回お手伝いしたイチゴの収穫日が決まったら、是非購入したいと思います。



## 極限まで進化した北斗最強伝説

パチンコ『北斗の拳』  
シリーズ第6弾  
『拳王』君臨

北斗シリーズ第6弾となる『ぱちんこCR北斗の拳6拳王』は、「剛掌」[覇者]と続く唯一無二の系譜を正統継承しており、出玉約2,400個をゲットできる革新的ゼロアタッカーが前作同様の爽快感を呼び醒まします。ゲーム性や演出面においても、大幅パワーアップを実現しました。北斗の拳シリーズ史上最多となる登場人物たちが熱いバトルを繰り広げるなど、原作ファンも納得の演出が目白押し。演出量は「覇者」に比べて約2倍に拡大、バトルモード中の演出も一新。また、映像と併せて圧倒的進化を遂げた「北斗七星ギミック」がきらめき、「新・死兆星ギミック」が強烈なインパクトを放ちます。

大幅にパワーアップした本機をお楽しみください。



©武論尊・原哲夫/NSP 1983. ©NSP 2007 著作権許諾証YDA-108 ©Sammy

## KEY PERSON

サミー(株) 研究開発本部執行役員 クリエイティブオフィサー 田中 宏孝の声



同シリーズ6作目となる本製品は、やはり「どこまで変えると最も喜ばれるか」にチャレンジした製品でした。

変えすぎると「こんな北斗ではない」、変えなさすぎると「新しさが無い」、そんなユーザーの声が脳裏をよぎる中、新規性と普遍性の絶妙なバランスを推し測り、昨今の厳しい環境下でも十分ユーザーの心に響く製品に仕上がったと自負しています。

今後もこの北斗の拳というタイトルだけでなく、新たなコンテンツブランドを確立することでユーザー離れが進む市場を活性化し、また多くのお客さまに戻ってもらえる様、これまで以上に邁進していきたいと思っております。

## 人気シリーズ最新作

大人気シリーズ『龍が如く』の最新作  
を発表。2015年3月に発売が決定。

全世界で累計出荷本数650万本を突破した人気の『龍が如く』シリーズ。その最新作『龍が如く0 誓いの場所』がPlayStation®4およびPlayStation®3で2015年3月に発売いたします。

発売に先駆けて、2014年9月18日より千葉県・幕張メッセで開催された国内最大級のゲームの見本市「東京ゲームショー2014」に出展。開催期間中に会場で発表・展示された未発売作品の中から、来場者投票で決定される「日本ゲーム大賞2014」フューチャー部門を見事受賞するなど、ゲームファンの期待の高さを感じる結果となりました。

また、本作のテーマソングとして若者を中心に絶大な人気を誇る4人組男性グループ「湘南乃風」による完全オリジナル楽曲の提供も決定。作品内で繰り広げられる男たちの熱く激しい人間ドラマを大いに盛り上げてくれる楽曲となっています。



誓いの場所



© SEGA

## KEY PERSON

(株)セガ 第一CS研究開発部 第2企画セクション セクションマネージャー 龍が如くスタジオ プロデューサー 横山 昌義の声

『龍が如く0 誓いの場所』が東京ゲームショーに出展

2015年、龍が如くシリーズは10周年を迎えます。本作はその「10周年記念プロジェクト」の第一弾として、シリーズの原点を描いた作品となります。舞台は昭和63年、日本中が好景気に酔っていた華々しくも儚い時代です。

これまでバブル期を題材とした映像作品は数多くありましたが、その時代特有の遊びや価値観を「実体験」できるメディアはこれまでになく、まさに“ゲームという商品”でしか体験することができない究極のエンタテインメントになるのではないかと考えております。



■“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

## ハイテク砂遊び

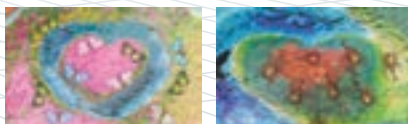
絵が出る不思議な砂遊び  
『え〜でる すなば』が登場

最新技術を応用した室内用キッズ遊具機器『え〜でる すなば』の展開を2014年11月より全国のショッピングセンター内ゲームコーナーなどを中心に開始いたしました。水が無くても造形が可能で手も汚れにくい特殊な砂「え〜でるサンド」、高低差を感知するコントローラー「Kinect」、リアルタイムで反応し映像を投射する「プロジェクションマッピング」など、数々の最新技術を組み合わせたハイテク砂遊びが体験できます。砂を掘ると川や海、積み上げると山や森に、砂の高さに合わせてカラフルな映像がリアルタイムに変化するだけでなく、虫を出現させて遊ぶこともできます。砂の造形が変わると映し出される映像が変化し、投影された虫を手で誘導できるなど、四季の自然感を楽しむことのできる新しい砂遊びの提案です。お子様の創造力を刺激するだけでなく、親子3世代でワイワイ盛り上がり楽しめる機器です。

え〜でる すなば  
あそびながら遊べる砂遊び



© SEGA



「できるかな」モード「ハート」

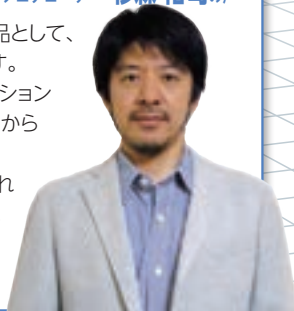
「すなあそび」モード「夏」

## KEY PERSON

(株)セガ Nプロ研究開発部 アメーシング企画セクションマネージャー え〜でる すなば プロデューサー 杉森 裕司の声

屋内用キッズ向け遊具『え〜でる すなば』は親子3世代で楽しめる製品として、2014年9月の発表以来多くのメディアに取り上げていただいています。不思議な砂「え〜でるサンド」を使ったアナログな砂遊びとプロジェクションマッピングというデジタル技術の融合は、大人から子供まで多くの方から感嘆の声をお聞きます。

お子さんが物を作る楽しさはもちろんのこと、季節感や1日の時間の流れなども感じられるように、リアルな世界との繋がりを大事に考えています。これからの新しい遊び体験として定番化されていくような商品を目指しています。



## アニメーション制作50周年を記念した豪華声優陣の饗宴!

アニメの老舗・トムス、が主催した  
『トムスFes.』!!

1964年、まさに東京オリンピック開催の年、8月3日。手塚治虫原作『ビッグX』を第一作としてアニメ制作のスタートを切った株式会社トムス・エンタテインメント。その後『巨人の星』『アタックNo.1』『天才バカボン』など国民的な作品を次々と送り出した歴史が今年で50周年を迎えました。これまでへの感謝と、これからへの挑戦の思いを「マダ、ナイ、コトラ。」のスローガンに込めて、50周年記念事業を推進している同社が、はじめて主催・運営する一日限りのイベント『トムスFes.』が、2014年10月12日(日)東京よみうりホールで開催されました。昼の部、夜の部それぞれに高山みなみ(「名探偵コナン」)栗田貫一(「ルパン三世」)をはじめ総勢20名を超える同社制作アニメゆかりの声優陣が結集! アドリブと秘話満載の夢のトーク&ステージにファンの皆様も大満足のひとときとなりました。



(昼の部)



(夜の部)



トムス・エンタテインメント

## アニメ歩んだ50年展

ファン参加型イベントと並行しながら、同社は今春よりアニメ関連の公共施設を拠点に『トムス・エンタテインメント アニメと歩んだ50年展』という巡回企画展を実施しています。同展では、アニメ制作の歴史を一望できる巨大な作品年表、主題歌集の上映、作品別パネル解説、さらに設定資料やオリジナルセル画などの貴重な制作資料を展示しています。2014年12月11日からは横浜・放送ライブラリーでの実施が決定しており、会場では、最新人気作『弱虫ペダル』の特別展示も予定されています。

四半期連結貸借対照表の概要 (単位: 億円未満切り捨て)

資産の部 変動要因

資産合計は前期末と比較して83億円増加し、5,512億円となりました。

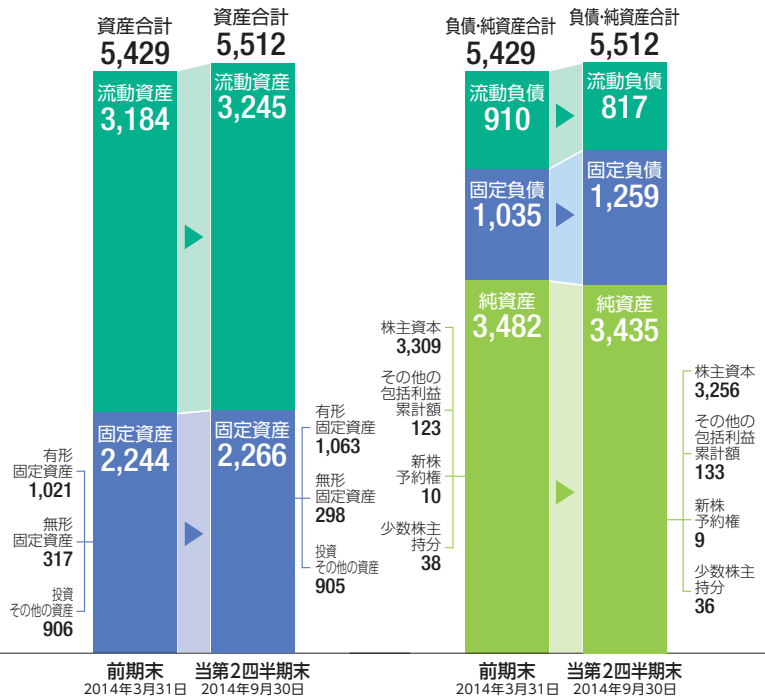
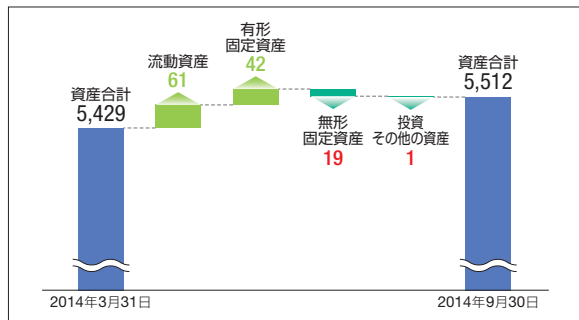
●流動資産は61億円増加しました。

要因 ▶ 現金預金や売上債権の減少の一方、有価証券の増加により、増加

●固定資産は22億円増加しました。

要因 ▶ 投資有価証券の減少の一方、有形固定資産の増加により、増加

流動比率は47.5ポイント増加の397.2%と引き続き高水準となりました。



負債・純資産の部 変動要因

負債合計は前期末と比較して130億円増加し、2,076億円となりました。

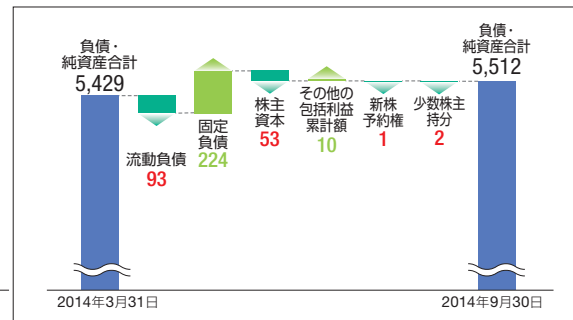
●流動負債は93億円減少しました。

要因 ▶ 仕入債務や未払法人税等の減少など

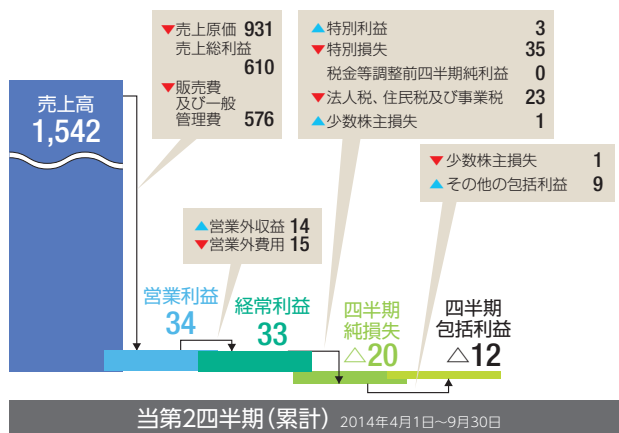
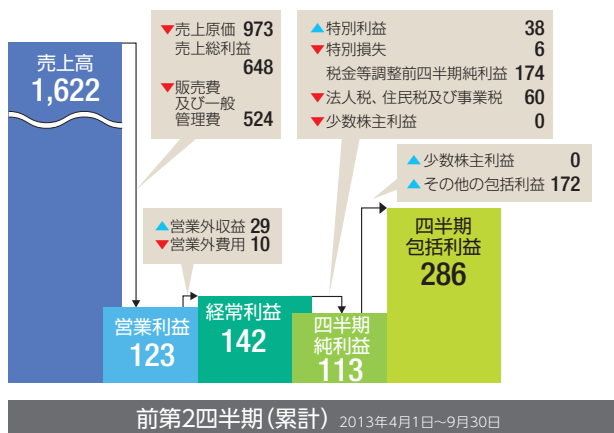
●固定負債は224億円増加しました。

要因 ▶ 社債発行による資金調達など

自己資本比率は1.7ポイント低下の61.5%となり、引き続き健全な財務体質を維持しています。



四半期連結損益及び包括利益計算書の概要 (単位: 億円未満切り捨て)



四半期純損失

四半期純損失は20億円となりました。

要因 ▶ フェニックス・シーガイア・リゾートの一部の施設の解体費用引当金繰入額を特別損失に計上したことなど

■連結業績及び財務データ

	2011年3月期		2012年3月期		2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期		
	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通 期	第2四半期	通期(計画)	
業績データ(億円)	売上高	2,178	3,967	1,526	3,955	1,365	3,214	1,622	3,780	1,542	3,700
	営業利益	468	687	151	583	78	190	123	385	34	180
	売上高営業利益率(%)	21.5	17.3	9.9	14.7	5.7	5.9	7.6	10.2	2.2	4.9
	経常利益	460	681	147	581	72	209	142	405	33	170
各種費用(億円)	四半期(当期)純利益	243	415	39	218	38	334	113	307	△20	40
	研究開発費・コンテンツ制作費 *1	186	411	197	533	191	452	251	592	284	672
	設備投資額	65	196	94	361	216	328	226	381	147	333
	減価償却費	73	159	64	161	74	181	75	161	81	183
財務データ(億円)	広告宣伝費 *3	73	151	76	172	56	131	76	160	100	220
	総資産	4,656	4,586	4,609	4,974	4,483	5,285	5,296	5,429	5,512	
	負債	1,844	1,731	1,780	2,010	1,731	2,084	1,845	1,946	2,076	
	純資産	2,811	2,854	2,829	2,963	2,752	3,200	3,450	3,482	3,435	
キャッシュ・フロー(億円)	自己資本比率(%)	55.8	60.0	60.8	58.9	60.6	59.7	64.3	63.2	61.5	
	営業活動によるキャッシュ・フロー	555	876	△89	380	29	186	236	752	55	
	投資活動によるキャッシュ・フロー	△46	△295	114	△590	126	63	△250	△385	△199	
	財務活動によるキャッシュ・フロー	△204	△571	116	9	△91	△11	△40	△115	175	
1株当たりデータ(円)	現金及び現金同等物の期末残高	1,963	1,659	1,798	1,465	1,523	1,742	1,706	2,027	2,082	
	1株当たり四半期(当期)純利益	96.66	163.19	15.79	86.73	15.74	137.14	46.76	126.42	△8.52	16.40
	1株当たり純資産	1,031.45	1,093.23	1,115.46	1,167.59	1,125.09	1,304.44	1,401.90	1,409.27	1,387.64	
	1株当たり配当金	20	40	20	40	20	40	20	40	20	40

\*1 2014年3月期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む(2013年3月期までは減価償却費に含まれる) \*2 2014年3月期以降、減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含まない(2014年3月期以降、研究開発費・コンテンツ制作費を含む)  
\*3 2014年3月期以降、原価計上の広告宣伝費を含む(2013年3月期までは販管費のみ)

会社概要 (2014年9月30日現在)

会社名 セガサミーホールディングス株式会社  
 英文表記 SEGA SAMMY HOLDINGS INC.  
 URL <http://www.segasammy.co.jp>  
 設立 2004年10月1日  
 資本金 299億円  
 従業員 7,721名(連結)  
 役員 代表取締役会長兼社長 里見 治  
 代表取締役専務 鶴見 尚也  
 取締役 菅野 暁  
 取締役 里見 治紀  
 取締役 青木 茂  
 取締役 岡村 秀樹  
 取締役兼CCO 小口 久雄  
 取締役 岩永 裕二  
 取締役 夏野 剛  
 常勤監査役 嘉指 富雄  
 監査役 平川 壽男  
 監査役 阪上 行人  
 監査役 榎本 峰夫

株式の状況 (2014年9月30日現在)

発行可能株式総数 800,000,000 株  
 発行済株式の総数 266,229,476 株  
 株主数 103,341名(単元株主数80,713名)

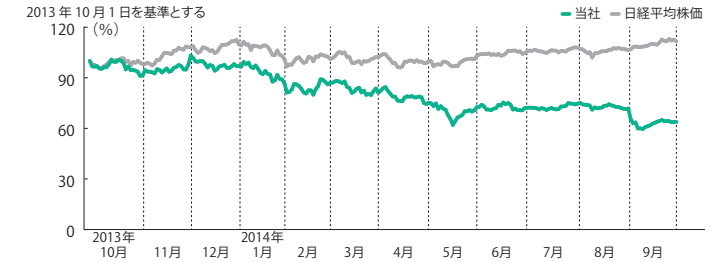
■大株主の状況

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
里見 治	33,619,338	12.62
セガサミーホールディングス株式会社	21,920,137	8.23
有限会社エフエスシー	12,972,840	4.87
株式会社HS Company	10,000,000	3.75
マリリンチインターナショナルエージェンティビリティス	5,553,244	2.08

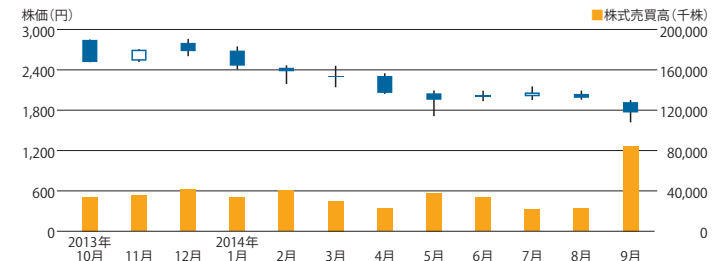
■所有者別分布



株価騰落率の推移



株価と株式売買高の推移



## 株主さま向けアンケート集計結果のご報告

第10期 株主通信でのアンケートにご協力いただきありがとうございました。こちらでいただいたご意見の一部をご紹介します。皆さまからの貴重なご意見を活かし、IR活動のさらなる充実に努めてまいります。

### セガサミーに今後期待すること

これからの当社グループに多くのご意見をいただきました。

**ご意見** 「カジノ関連」、「スマートフォン向けゲームのヒット」、「海外展開」、「株主還元」、「社会貢献」など

**A** たくさんの貴重なご意見をいただきましてありがとうございます。新たな事業への取り組みや既存事業の改善等、さまざまな側面からご期待いただいていることがうかがえました。皆さまからいただきました貴重なご意見をもとに、充実した情報発信をめざし取り組んでまいります。

### ●アンケートご協力をお願い●

当社では、株主の皆さまとのコミュニケーション強化を目的に、アンケート調査を実施しています。お手数ではございますが、下記ホームページにアクセスしていただき、ご協力をお願いいたします。

<https://www.segasammy.co.jp/enquete>

アンケートに関するお問い合わせ先 セガサミーホールディングス IRインフォメーションセンター

電話番号 03-6215-9954 開設時間 平日 9:00~18:00 (土日祝日および会社休業日は休みとさせていただきます)

※キーボード入力の際、入力ミスにご注意ください。

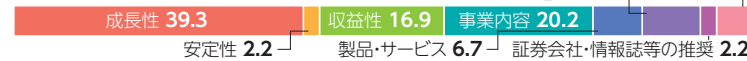


なお、アンケートは携帯電話等からもアクセスできます。QRコード読み取り機能のついた携帯電話等をお使いの方は、左のQRコードからもアクセスできます。

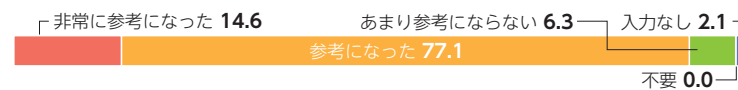
### 当社の株式の保有期間 (単位:%)



### 当社の株式を購入された理由をお聞かせください (単位:%)



### 第10期 株主通信のご感想について (単位:%)



**ご意見** 「中長期的な成長戦略が知りたい」、「コンシューマ事業の進捗について知りたい」、「商品開発について知りたい」など

**A** 今号では、中長期的な戦略として、日本での法制化を見据えたカジノ事業の取り組みについて解説しています。またコンシューマ事業で成長が期待されているデジタルゲーム分野について取り上げました。

編集  
後記

上記のように、今後も株主・投資家の皆さまに当社をご理解いただくためのさまざまな活動を行ってまいります。株主通信の次回の発行は2015年夏となります。アンケートにお寄せいただいたご意見をもとに、今後も掲載内容の充実化を図ってまいりますのでご期待ください。

### 2015年 IRカレンダー

今後の株主さま・投資家向け活動に関する予定

- 2月 ● 2015年3月期第3四半期 決算発表
- 5月 ● 2015年3月期通期 決算発表
- 6月 ● 定時株主総会/第11期 株主通信発行



株式情報、企業情報等に関してご不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

**セガサミーホールディングス株式会社 IRインフォメーションセンター**

電話番号 03-6215-9954

開設時間 平日 9:00 ~ 18:00

土日祝日および会社休業日は  
休みとさせていただきます

## 株主メモ

証券コード	6460
1単元の株式数	100株
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月
剰余金の配当基準日	期末配当: 3月31日 中間配当: 9月30日 その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。
公告の方法	電子公告
公告掲載URL	http://www.segasammy.co.jp/japanese/etc/notice なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 電話: 0120-232-711 (通話料無料)
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店

当社株主名簿管理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続きについてご案内しております。なお、証券会社の口座で株式をお持ちの方はお取引のある証券会社へご照会ください。  
(三菱UFJ信託銀行のホームページ)  
<http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

### 見通しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見通し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見通しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただきますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。